ELTHLEAD
エルスリード戦史
USER'S MANUAL

目　次

MESSAGE FROM NCS

NCSのファンタジーシュミレーション「エルスリード」は、多くの方から支援されました。ありがとうございます。
また、PC98ユーザーからの『「移植」してほしい』の声に応えるべく、ここにエルスリード98版「エルスリード戦史」をお届けします。
このゲームは単なる88版の移植ではありません。
98という機能を生かすべく「エルスリード」「ガイアの紋章」を合体させ、新たに再構成した98ユーザーだけの「エルスリード」なのです。
具体的には「ガイアの紋章」のシナリオ30本、それと「エルスリード」、そしてコンストラクションの計3つのモードでプレイできます。
一番大きな違いは「エルスリード」でしょう。
「ガイアの紋章」に合わせるべく、ユニット、魔法など88版より大幅に増加してます。
エリアも2つ増え海上戦があるためこの「エルスリード」が88版と全く違う所です。
さらにマウス対応（NEC純正のみ）、グラフィックも400ライン専用に書き直し、またFM音源対応と98ユーザーに応える最高にぜいたくな「エルスリード戦史」。
存分に楽しんで下さい。

ガイア大陸の興亡

ガイアに4つの国が栄えていた時代、人々は他国との間も自由に往来できた。そのため、ガイア元年から数十年は文化のめざましい交流、発展があった。しかし、ヴェルゼリアの王、ボーゼル一世は「闇の術」の使い手ベルナリッヒから術を体得したその時、ガイア統一に向かって侵攻を開始した。ヴェルゼリアの隣であったベイゼル王国は滅亡寸前の状態になった。

一方、エルスリード王国の王、ジークヘルマンは光の魔術師、バーリンより「闇の力」の動きを知らされた。かねてよりジークヘルマンはバーリンより「光りの術」を授かっていた。

「ベイゼル王国が滅亡した次は、必ずエルスリードに突入する」ジークヘルマンは、これ以上ヴェルゼリアの侵攻をさせるまいと、ギルガード王国へと使者を送った。両国の力を合わせてヴェルゼリアを阻止するのだ。エルスリードとギルガードの連合国により、ヴェルゼリアは後退し始めた。

戦況が不利になりつつあるヴェルゼリアは最後の賭に出る。ボーゼル一世の「闇の力」の最強秘術を使い、エルスリードとギルガードをまとめて滅亡させる作戦であった。それはギルガードとエルスリードに闇の世界を呼び込む作戦である。しかし、これはバーリンの光りの術により、闇の世界からの侵入口をふさがれ失敗、その機に騎士軍団が一斉に奇襲をかけた。これによりヴェルゼリアの侵攻は食い止めた。だが、結果的にベイゼル王国は事実上壊滅し、残った人々をギルガードとエルスリードで受け入れることになった。

こうしてガイア大陸は4ヶ国から3ヶ国による統治となった。

以後、ガイア大陸には、しばらく戦火は見られないが、けしてヴェルゼリアがあきらめたわけではなかった。

その50年後、闇の力は蘇った。

当時のギルガード王国は天災による作物不足で治安は乱れていた。そこに乗じたヴェルゼリアのボーゼル三世(ヨーヘン・ボーゼル)は代々より継承された「闇の力」を駆使しギルガードに侵攻した。この時のエルスリード王ジークリッヒはまだ「光りの術」を使うにはまだ未熟だった。

ガイア大陸はヴェルゼリアによって統一されるのか?

光りの魔術師バーリンもすでにその力は衰えていた。ボーゼル三世の「闇の力」は過去のどんな王の代よりも強かった。またたく間に、ギルガードを征服したボーゼル三世はそのまま、エルスリードへと突進した。

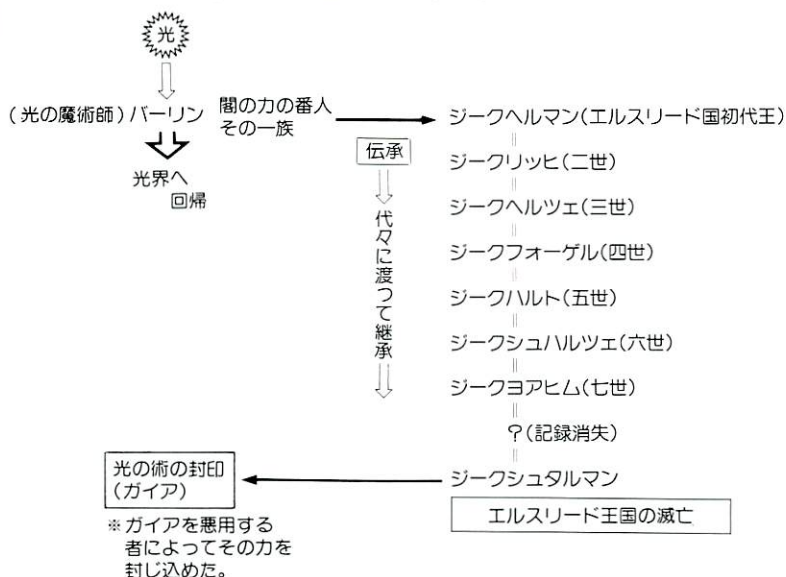
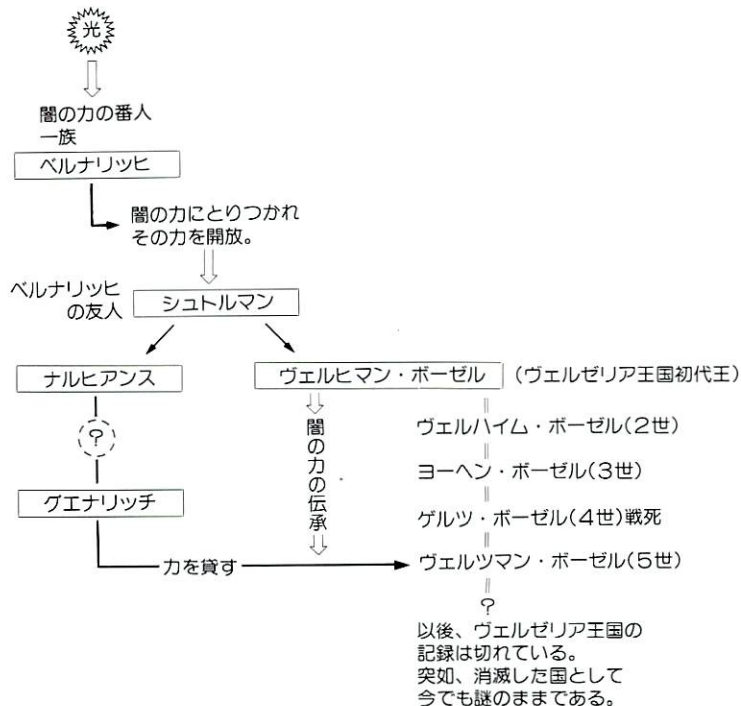
「ジークリッヒ王。私もそろそろ光りの源へ帰る時がきた。その前に一つだけ、やっておく事がある。貴方はそれを代々伝えなくてはならない。それは光りの術の中で、今だ誰も成功したことのない術だ。私には最後のたより(ガイアの輝き)がある。」

バーリンは、「ガイアの遺跡」の中で、ジークリッヒに超秘伝の術を授けるつもりだった。

エルスリードの国境を今、まさに突破せんとするボーゼル三世の前に、一瞬のセン光が走ったと、共に、目の前に巨大なものが立ちはだかった。これこそ、バーリンの超秘伝「光の巨人」の術であった。

その巨人は目もくらむ輝きと共に歩き出した。その輝きの中に入ったボーゼル軍は消滅してゆく。闇の力が光りによって消されてゆくのである。

その巨人はボーゼル軍を大陸の奥まで追い戻した。しかし、あと少しの所でバーリンの力の方が先に消滅してしまった。ボーゼル三世も巨人の光りの中で消え、あとは残党のみだった。バーリンは「光りの源」へと帰り地には再び平和がもどった。エルスリード軍もヴェルゼリアも戦力を使い果した後だった。ギルガードをエルスリードの領とし、ここに分裂統治の時代を迎えたわけである。

●エルスリード王国歴代王位継承図

●ヴェルゼリア王国歴代王位継承図

※ガイアを悪用する者が存在できた事自体、謎とされている。
ガイアは良き心の者にしか使えないからである。
また、ジークシュタルマンの時代はガイア大陸全体が天変地異に襲われた時代でもある。
地学的には、この時大陸の大変動があったのでその影響で、ガイアの国々が滅亡したとされている。
尚、ジーク8世の記録が現在まで発見されていない。その為、この空白の時代について語る者はいない。
一説には、この時すでにエルスリード王国は消滅していたと言われる。が、真偽のほどは空想の域を出ない。

エルスリード戦史

★ 統一後、エルスリード王国が定めた内容による。

前史	ガイア元年	87年	120年	148年
神々の時代	戦乱の時代 ・ギルガード ・エルスリード ・ヴェルゼリア ・ベイゼル	分裂統治の時代 ・ヴェルゼリア ・エルスリード	エルスリード侵攻戦争 （ガイア120年〜148年に渡るヴェルゼリアの侵攻作戦） 「ガイアの紋章」 「エルスリード」	統一の時代

エルスリード侵攻戦・年表

ガイア120年
- ボーゼル軍、砂の都ディールにゾンビ軍団を送る。
- 辺境の拠点「アグルの砦」攻防戦。
- ラワード卿の一隊とボーゼル軍の攻防。
- ボーゼル軍、ラール上陸作戦決行。ジークハルト、ラール地方へ増援。
- ジークハルト「エルンストの谷突破作戦」決行。ボーゼルの罠にはまる。
- ボーゼル軍「ラールの塔」に迫る。「ガイアの遺跡」の攻防。
- 「リゲスの森」の戦闘。
- ボーゼル「ローレック河強行突破作戦」決行。ジークハルト軍、止める。
- エルスリード城、ボーゼルの奇襲を受ける。
- ローレック河でベルウッド竜騎士団、ボーゼル軍と戦闘。
- ラールにてギルガード騎士団とジークハルト騎士団が協力し、ボーゼル軍と戦闘。
- ラエスティック海での海戦。
- レスティー山脈南側において大白兵戦。
- 「ラクセスの森」にて敗走するボーゼル軍を追撃。
- エルスリード軍の反撃。ダルティス上陸作戦。
- ダルティス入江での攻防。
- ジークハルト軍「ラクセスの森」を抜け、砂漠を突破しようとする(アーキョーシ地竜軍団)。
- ボーゼル「北の塔」の守りを固める。
- ローレック河での戦いに終止符。
- アーキョーシ地竜軍団、敵と遭遇。
- ジークハルト軍、ディールに達する。ゾンビとの戦い。（ディール奪回作戦）
- 「北の塔」での激戦。

ガイア148年
- ヴェルゼリア城での最終決戦。ジークハルト軍勝利!!

戦乱の時代

４つの国が栄え、文化の交流、発展があった時代。

戦乱の時代

ヴェルゼリアの大陸侵攻により、ベイゼル王国が滅亡。ギルガード、エルスリードが ベイゼル王国を吸収。

分裂統治の時代～エルスリード侵攻

ガイア50年。
ヴェルゼリアがふたたび大陸侵攻。
ギルガード王国滅亡。
エルスリード王国、魔術師バーリンの力により撃退。
二ケ国による分裂統治の時代へと突入。

エルスリード王国 軍団構成

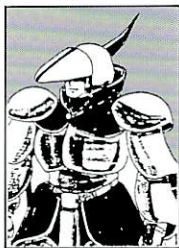
国王
ジークハルト
（ライト・ロード）

宰相
ライスフィールド侯

- 近衛騎士団（ロヴェック卿）エルスリード城
- 竜騎士団（M.ベルウッド卿）
- 地竜軍団（アーキヨーシ卿）
- 王国艦隊（アフターロック提督）
- 王国騎士団
  - レイテル騎士団（テイラス卿）レイテル
  - ラール騎士団（シーラック卿）ラールの塔
  - ディール騎士団（ライリッヒ卿）ディール
  - 警備騎士団（ラワード卿）西の塔
  - 辺境騎士団（サードブリッジ卿）アグルの砦

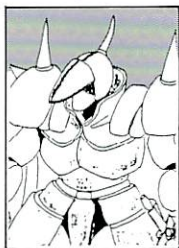
エルスリード軍団

人物プロフィール

近衛騎士団……ロヴェック卿

エルスリード軍の中でも最強の騎士。
彼、専用の剣は他人ではとても振り回せぬほど重い。
人並みはずれたパワーを持つ。

竜騎士団………M.ベルウッド卿

エルスリード軍の空戦部隊。
ドラゴンの扱いはお手のものでどんなものでも、すぐおとなしくさせる。しかし、空戦では戦術にさえを見せる智将。

地竜軍団………アーキヨーシ卿

地竜をあやつり、敵軍へ先陣をきる勇猛な軍団。
その中で、最も過激をきわめるのがアーキヨーシ卿である。
無暴とも思える戦いでも、必ず勝つ無敵の超人。

王国艦隊………アフターロック提督

海の男である。作戦行動のない時は必ず宴会を開き、部下ともども酒を浴びる『酒豪』である。
必勝の海戦戦術でボーゼル軍をことごとく撃沈。
ボーゼル軍から「ハリケーン艦隊」と呼ばれ、恐れられている。

王国騎士団

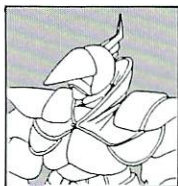
人物プロフィール

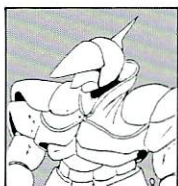
レイテル騎士団……ライラス卿

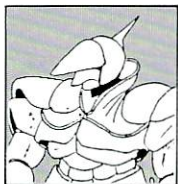
特にこれといった特徴はないが、なぜか、レイテル騎士団をまかされている。

ラール騎士団……シーラック卿

ラールの塔を守る騎士団。
シーラック卿の剣術は、近衛騎士団のロヴェック卿とは対称的に「技」が光る。
そのあざやかな剣術は、ロヴェック卿も押されるくらいである。

ディール騎士団……ライリッヒ卿

ボーゼル軍侵攻の拠点となったディールの騎士団。
ライリッヒ卿は、圧倒的な不利の中、民間人を救出させたため、『国王光騎士章』の受与者でもある。
どんな状況でも冷静さを失わない適確な判断力に部下の信頼も厚い。

警備騎士団……ラワード卿

水の都、レイテルの近くの為、ライラス卿とは、よく演習をする。
レイテル騎士団とは絶好のコンビネーション。
「アーマーナイト」の考案者の1人。

辺境騎士団……サードブリッジ卿

アグルの砦の守備隊。
この人自身はあまり表に出ず、もっぱらグレーデアン第1団長が指揮をとる。
また転属するらしいと広まっている。

起動方法

電源スイッチをONにし、DRIVE1に DISK1、DRIVE2にDISK2を入れ
RESETを押します。
（2HDはDRIVE1のみ）

モード説明

このゲームは3つのモードで構成されてます。

1.シナリオ選択モード

これは、30種類のシナリオからプレイしたいシナリオを任意に選択できるモードです。各シナリオによってユニットも定まります。

2.シナリオ・コンストラクションモード

これは、30種類の戦術マップから地形を選び、さらにプレイしてみたいユニットを自分で設定し、ゲームを行なうモードです。

3.エルスリード・モード

ガイア大陸上で、実際にコマを進めながらプレイするモードです。

マウス操作

基本的には、KEY 操作と同じで、エルスリード・モードの戦略マップでのエリア・セレクト以外では、マウスカーソルは出てきません。

テンキーの移動によるセレクト	→マウスの移動によるセレクト
SPACE +↵	→左クリック
ESC	→右クリック
TAB+ ↵	→左クリックを押し続ける
SHIFT +↵	→右クリック
STOP	→左右クリック押し続ける

図1 KEY操作→マウス操作対応表

各モードにおける操作

A.シナリオ・モード

シナリオを選択する所では、KEY 操作と同じイメージで、マウスの移動によりセレクトし、左クリックにて確認となります。

戦闘場面では、下記の手順にて操作します。

1. 点滅しているカーソルを移動し、自分のユニットを選択し、左クリック。

2. ユニットの右下に出た数字のマス目の範囲内で移動し、左クリック。

3. もし、キャンセルしたい場合は、右クリック。

4. 攻撃をする場合は、ユニットを選んで、左クリックを2回する。(ダブルクリック)

5. 最後の移動、攻撃が終ったら、左右のクリックを押し続ける。

6. 退却する場合は、ユニットを最下地点へ移動して、右クリック。

以上、各モードでも、戦闘場面では全てこの手順にての操作となります。

B.コンストラクション・モード

マップ、領土、ユニット等の選択は、すべてKEY 操作と同じイメージで行います。ただし、ユニット選択でのTAB + ↵ とSHIFT+↵ は、対応表のようになります。戦闘場面では、シナリオ・モードと同じです。

C.エルスリード・モード

このモードでは、エリア・ナンバーを入力する所が、マウスによる選択となりますが、あとはKEY 操作と同じです。

C-1.ユニットの選択

エリア・ナンバーを入力するかわりに、マウス・カーソルにて、エリア・ナンバーが書いてある絵の所をクリックする。

C-2.ユニットの移動

1. エリア・ナンバーを選択。(ここで、ユニット・ウインドゥがオープンされる)
2. 移動するユニットを選択。
3. 移動先のエリア・ナンバーを選択。(これで、移動終了)
4. もし、キャンセルしたい場合は、右クリック。
5. 移動が終了したら、左、右、クリックを押し続ける。

C-3.魔法の選択

ユニットの選択と同じ。

以上、戦闘場面では、シナリオ・モードと同じです。

各モード説明

1 シナリオ選択モード

設定方法

a.

モード選択の画面において、シナリオにカーソルを合わせ↵KEYを押します。（図a）
（マウスは左クリック）

b.

すると、対応するシナリオ名、領土、ユニット名と個数、魔法の情報が出ます。（図b）

c.

・KEYが押されたら、マップが表示され、次に図Cのようにウィンドが表示されます。
YES、NOを選択し・KEYを押します。
（マウスは左クリック）
ここで、NOの場合はbに戻ります。

d.

YESの場合、エリアマップが表示されます。
・KEYが押されたらシナリオの状況を説明します。
（マウスは左クリック）
さらに・KEYを押すと戦術マップになり、ゲームが始まります。
（マウスは左クリック）
魔法は戦術マップにおいて選択します。

Hit return key!

2 コンストラクション・モード

1. モード選択

図1

モード画面にて、コンストラクションを↵KEYで選択。
(マウスは左クリック)

2. マップ選択

図2

自分で選ぶか、ランダムに選択をまかせるか決定します。
↵KEYで選択して下さい。
(マウスは左クリック)
ランダムが選択されたときは、マップを表示し、ウインドが出ます。
OKかNOを選択して下さい。
NOの場合は図2に戻ります。
セルフセレクト時、図3のようになります。

図3

3. 領土選択

図4

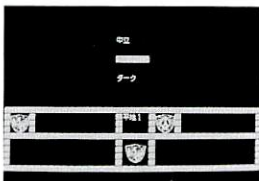



図2と同じように領土を選んで下さい。
ランダムでマップを選択した時は領土権もランダムで設定されます。

4. ユニット選択

ランダム選択時

ダーク、ライト側のユニットをランダムに選択し、画面下方に表示します。

セルフセレクト時

図8

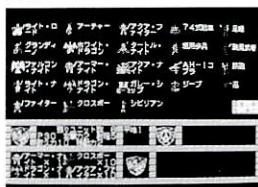



図8を表示します。
ライト側の全ユニットを表示します。
カーソルを動かすと共に、ユニットに対応する攻撃力などの情報が表示される。
↵KEYで選択して下さい。(マウスは左クリック)
↵KEYが押されたら、その時のカーソルのあるユニットのキャラクターとユニット名を画面下方に表示します。次にユニット数を表示します。
2コ以上、そのユニットが欲しい時は↵KEYをその個数分だけ押して下さい。ユニット数がカウントされます。
(マウスは左クリック)
TAB + ↵ (マウスは左クリックリピート)
で1度に10ユニットが加算されます。
ユニットを減らしたい時は SHIFT + ↵ で減算されます。
(マウスは右クリック)
SHIFT + TAB + ↵ (マウスは右クリックリピート)
で1度に10ユニット減算されます。
選択が終了したらSELECT ENDにカーソルを合わせ↵KEYを押して下さい。(マウスは左クリック)
ダーク側も同様に選択して下さい。ただしダーク側ユニットの攻撃力などの情報は出てきません。

5. 魔法選択

ランダム選択時

ライト、ダーク両軍の3種類ずつの魔法をディスプレイ下方に表示します。
↵KEYで戦術マップに進みます。
(マウスは左クリック)

セルフセレクト時

図9

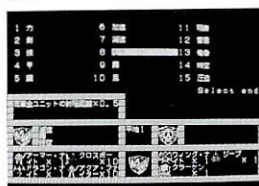
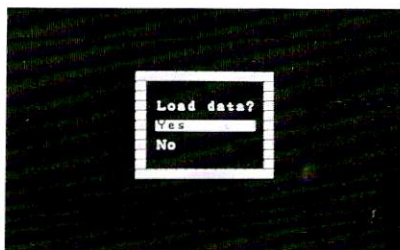



図9 を表示します。
カーソルを動かすとそのときのカーソルの示す魔法の効果が画面下に出ます。
ユニットと同様に SHIFT + ↵ で取り消せます。
(マウスは右クリック)
選択が終了したら SELECT END にカーソルを合わせ↵KEYを押して下さい。ダーク側も同様です。
(マウスは左クリック)
すべて終了したら戦術マップへ進みます。

3 エルスリード・モード

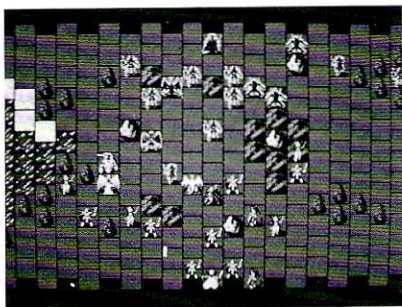
3-1 設定方法

モード選択の画面において、
エルスリードにカーソルを合わせ、． KEY を押します。
（マウスは左クリック）

カーソルを動かし、データをロードするか選択し． KEYを押します。（マウスは左クリック）

ロードした場合、前回にセーブした戦術マップより始まります。

3-2 画面構成

エリアマップ

- 部隊の移動と魔法をかける時の画面です
- メッセージエリアには初期配置、増援、指定エリア、魔法、敵の言葉等の情報が表示されます。

戦術マップ

- 個々の戦闘を実際に行う時の画面です。
- イニシアティブ、敵の言葉は画面中央部に表示されます。
- マップの地形は戦闘の発生したエリアによって決定されます。

3-3 キー操作

キー	説明
テン・キー	エリアマップでは、エリアの入力、マーカー、増援、魔法の選択に使用、戦術マップではカーソルの移動、ユニットの移動、攻撃目標の決定等に使用します。
リターン・キー	選択したものを決定するのに使用します。
ESC・キー	選択の取り消しに使用します。
STOP・キー	フェイズの終了に使用します。

3-4 進行手順

ゲームは以下の手順を繰り返しながら進行します。

1．ダークサイド、フェイズ

2．ライトサイド、フェイズ
a．増援サブ・フェイズ
b．移動サブ・フェイズ
c．魔法サブ・フェイズ

3．戦闘フェイズ
a．イニシアティブ決定サブ・フェイズ
b．先攻側サブ・フェイズ
c．後攻側サブ・フェイズ

3-5 エリアマップ ルール&キー操作

これより手順に従ってルールと操作を説明します。

A.ゲームの勝利

●プレイヤーはジークハルトとなり、自軍部隊を指揮し、
敵、ボーゼルを倒し、ヴェルゼリアの城を落とした時、
勝利となります。
●ジークハルトが倒され、エルスリードの城が落とされ
るとプレイヤーの敗北となります。

B.用語解説

●マップ上で動かすコマをマーカーと呼び、線でくぎら
れた中をエリアと呼びます。

C. 初期配置

ルール

●ゲーム開始時に基本レベルを設定します。1～7レベルでレベルが低い程最初の魔法レベルは高くなります。レベル1では最初から魔法レベル3から始まり、レベル7では、ほとんど魔法が使えなくなります。レベル4が標準です。

●レベル設定後、プレイヤーは初期ポイントが与えられ、自軍ユニットをエリアへ配置します。
配置はライトロードのみ城へ自動的に配されます。他は

1. 城に隣接したエリアと海上の計5エリア。
2. 海上エリアには水上、水陸両用ユニット及び飛行ユニットのみ配置できます。
3. 1エリアには4種類合計30ユニットまで配置できます。各ユニットはポイントがあり、初期ポイントからマイナスされて行きます。

操作

エリア決定

〈KEY入力〉
●配置しようとするエリア№をテンキーで入力します。

〈マウス入力〉
●マウスカーソルをマップ上のエリアへ移動し左クリック。

ユニット決定

ユニット配置画面になります。

〈KEY入力〉
配置するユニットにカーソルを移動させ↵を押すごとに1ユニット配置されます。つまり2回押せば2ユニット置かれるわけです TAB＋↵で1度に10ユニットカウントされます。

〈マウス入力〉
↵→左クリックになります。
左クリックしたままでオートリピートになるので注意して下さい。
右クリックで取り消しになります。

これを最大5エリア終了するまでくり返します。
全ユニット配置後、自動的に自軍増援サブフェイズになります。

D. 増援サブ・フェイズ

ルール

- 増援サブ・フェイズに自軍マーカーだけが存在するエリアは占領となり、一度占領したら敵に取られるまで占領が続きます。
- このサブ・フェイズでは占領している町のあるエリア1つにつき20ポイント与えられます。また城は常に20ポイント設定されてるので町のエリア1つとると計40ポイント加算されるわけです。
  このポイントにより増援ユニットを増やすわけです。
- 増援できるユニットは初期配置に選択したユニットのみです。
- 増援ポイントは、使用しないでためておくこともできます。

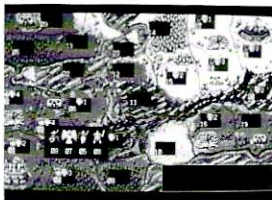
操作

初期配置時と同じ画面が出ます。ここでは補給できないユニットの表示はしません。
まず城に増援できるユニットが表示されます。
右下の「NEXT AREA」で海上に増援できるユニットを表示します。

㊟海上増援画面の時、初期配置時に海上エリアへ配置してない時は何も受けつけません。
操作は初期ユニット選択時と同じです。増援ポイントよりマイナスされて行きます。

終了

海上増援画面において
右下のSelect endにカーソルを合わせ↵を押します。
(マウスは左クリック)

E.移動サブ・フェイズ

ルール

●各マーカーは進入可能な隣接する1エリアに移動できます。一度移動したマーカーは次の移動サブ・フェイズまで動けません。

●1エリアに同時に存在できる自軍ユニットは、4種、最大30個までです。すでに30個いるエリアには入れません。

●海、山脈を越えて移動することはできません。ただし、海は海上ユニット、飛行ユニットのみ移動可能です。

●同一エリアに敵が存在する場合、そのエリアから移動することはできません。しかし他のエリアから、そこに入ってくることはできます。

操作

●移動させたいマーカーのあるエリアNOを入力し、リターンで決定します。(マウスはエリアナンバーの書いてある絵を左クリック)

●移動するマーカーをテン・キーで選択し、リターンで決定。(マウスは左クリック)

●移動するエリアNOを入力し、リターンで実行、もう一度リターンで決定します。(マウスはエリアナンバーの書いてある絵を左クリック)

●リターン前ならESC・キーで取り消しができます。(マウスは右クリック)

●STOP・キーで移動サブ・フェイズを終了できます。(マウスは左右クリック)

F.魔法サブ・フェイズ

ルール

●魔法は占領している遺跡のあるエリアの数により魔術レベルが上下し、使用できる魔法が増減します。
●遺跡とは、東・西・北・ラールの4つの塔のことです。
●魔法はフェイズ中に1種類・1回だけ使えます。

●詳細は巻末の魔法チャート参照。

レベル0

●力
●甲の魔法

レベルⅠ

●技
●鋼
●加速
●もや
●空間転位
●風

レベルII

- 剣
- 減速
- 霧
- 時空
- 召換
- 強制転位

レベルIII

- 稲妻
- 雷電
- 竜巻
- 圧迫

操作

●現在使用可能な魔法が表示されるので、テン・キーで選択、リターンで決定します。

(マウスはカーソルで選択後左クリック)

●空間転位…自軍城エリアNOをテンキーで入力

(マウスはエリアNOの数字を左クリック)

するとそこのユニットが表示されます。
転位したいユニットの種類にカーソルを合わせ↵
(マウスは左クリック)
目的地エリアNOをテンキーで入力
(マウスはエリアNOの数字を左クリック)
↵で実行(マウスは左クリック)
成功した場合、空間転位し、エリアマップ上のユニットの種類を表示している数字が変わります。

注意

1. 転位先のエリアで合計30ユニット越える時はユニットが削除され30ユニットになるよう強制的に調整されます。
2. 転位先がすでに30ユニットになってる時、必らず失敗します。

●強制転位…転位させたい敵のエリアNOをテンキーで入力
（マウスは数字を左クリック）
転位先のエリアNOをテンキーで入力
（マウスは数字を左クリック）
↵で実行（マウスは左クリック）
成功した場合、エリアマップ上の敵のユニット種類を表示している数字が変わります。

注意

1. 転位先がすでに30ユニットになってる時、必らず失敗します。

●招換の魔法…戦闘の発生するエリアの中から１エリアを入力、リターンで実行。

（マウスは数字左クリック、さらに左クリック）

●復活の魔法…魔法選択後、リターンで実行。

（マウスは左クリック）

G. 戦闘フェイズ

●戦闘フェイズ開始時に１エリア内に両軍が存在したとき、そのエリアで戦闘が発生します。

●戦闘は戦術マップ上で、各マーカーのもつ、全てのユニットが登場して戦い解決します。配置は自動的に行われます。

●このあと「4-2戦術ルール&キー操作」へとつながります。

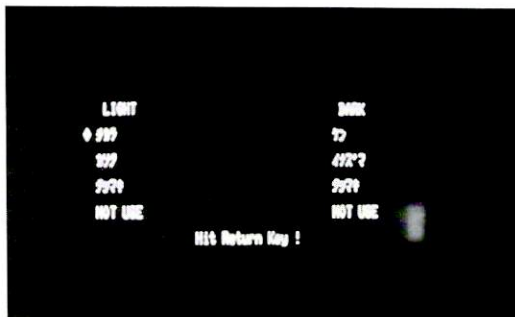
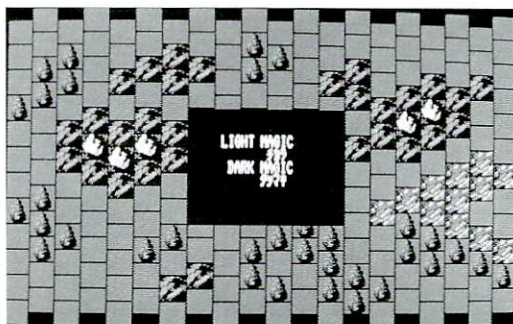
H. SAVE/LOAD

●各戦闘の前に SAVE するかをテン・キーで選択できます。リターンで実行します。
（マウスは左クリック）

●ゲーム起動時に LOAD するかをテン・キーで選択できます。リターンで実行します。
（マウスは左クリック）

4 戦術マップ

4-1 魔法選択

●マウス操作はP.10「マウス操作」参照。

戦術マップに入ると、左図の画面になります。
カーソルを移動して・KEYで選択します。すると、選択したものだけ残り、あとは消えます。
その後、ダーク側も１種類だけ残し同様になります。
・KEYが押されたら次に進みます。

マップを表示し、次にウィンドウでライト、ダーク側の使う魔法を表示します。

4-2 戦術ルール&キー操作

A ユニット解説

ユニットは耐久力と移動力が移動中に表示されます。
耐久力が0になったユニットは消滅します。

B イニシアティブ決定サブ・フェイズ

ルール	イニシアティブ決定サブ・フェイズでは、どちらが先攻になるかを決定します。画面中央に出た側が先攻になります。領占している側が、イニシアティブを取れる確率が高くなります。
操　作	自動的に決定します。

C 移　動

ルール	各ユニットは移動力内で地形コストを消費しながら移動できます。 敵と隣接したら、それ以上は動けません。 地形による移動コストは巻末のチャートに記してあります。 城壁は弓兵のみが進入できます。 竜や鳥騎士（ファルコンナイト）や竜騎士は飛行できるので地形に関係なく1移動力で1コマ移動できます。 ユニットによっては水上のみしか動けないもの、もしくは水陸両用のものもあります。
操　作	テンキーでカーソルを動かし、移動するユニットの上にもっていきます。リターンで決定すると耐久力と移動力が表示されます。 左が耐久力、右が移動力です。（図参照） テンキーで移動させると移動力が減ります。この移動力が0になるまで移動できます。移動が終ったらリターンで決定します。 全移動力を使いきる必要はありません。 リターンの前ならESCで取り消せます。 SHIFT KEYを押した時、移動と攻撃が早くなります。

D 攻　撃

ルール

ユニットは1回隣接している敵1ユニットを攻撃できます。
移動してからの攻撃はできますが、攻撃の終了したユニットは攻撃できません。
攻撃の成功率は地形によって上下します。巻末のチャートに記してあります。
ユニットは耐久力がなくなると消滅します。
射程を持つユニットは、離れた敵を攻撃できます。
ただし、敵との間に、木、岩、城壁、斜面など障害物がない場合です。また攻撃した後は、移動できないので注意して下さい。　ユニットは障害とはなりません!
竜、鳥騎士、竜騎士、弓兵、ヘリは敵空中ユニットに対する攻撃で、敵の空中防御効果を無視できます。
戦士は敵に攻撃され生き残った場合、反撃します。
飛行ユニットは地形の効果を得られませんが、地上のユニットから攻撃を受けた時、有利となります。
水上ユニットも修整される場合があります。

操　作

カーソルをテン・キーで移動させ、攻撃するユニットの上にもっていき5キーを押し、次に射程内の目標ユニットまでカーソルを移動させ、リターンで実行されます。
STOPキーで自軍サブ・フェイズを終了できます。

〈マウス〉マウス操作はP.11シナリオモード参照。

E 脱 出

ルール

○ユニットはマップ最下段よりマップ外に脱出できます。一度脱出すると戦術マップには戻れません。
○城及び遺跡の防衛側は脱出できません。

操 作

○マップ最下段のユニットにカーソルを合わせ、ESCで脱出します。

F 勝 利

○どちらかが全滅か、全ユニットがマップ外へ脱出した場合、残った方が勝者となり、ポイントが得られます。
○ポイントは自軍の損失、敵を倒した数によって計算されます。
○キャンペーンの場合は、このポイントの数により次のシナリオへの部隊編成ができます。

G. エルスリード・モードの場合

a. データSAVE

左図のような画面を表示し、セーブの場合はYESを選択し↵KEYを押します。その後、次のシナリオに進みます。

b. 最終勝利

エルスリード・モードの場合、ヴェルゼリア城に侵入し、ボーゼルを倒す事によって勝利となります。

魔法チャート

名	称	効果	確率(%)
1	力	攻撃に成功すると50%で追加ダメージ	100
2	剣	攻撃回数＋1	30
3	技	命中確率＋20%	50
4	甲	攻撃され命中したとき50%でダメージ無効	100
5	鋼	耐久力＋2	30
6	加速	自軍移動力×2	50
7	減速	敵移動力×1/2	50
8	もや	両軍全ユニットの射程距離1/2	80
9	霧	両軍全ユニットの射程距離1	50
10	風	もや、霧を無効にする	100
11	稲妻	ゲーム開始時、敵全ユニットに対し攻撃回数2で攻撃	30
12	雷雲	毎自軍フェイズ開始時に20%で全敵ユニットに対し攻撃力1で攻撃	100
13	竜巻	ゲーム開始時にユニットごとに自軍15%、敵20%で飛ばされる	100
14	時空	自軍のみ、あらゆる地形効果を無視	50
15	圧迫	毎敵フェイズを10%でパスさせる	100
16	招換	竜を呼び出し、任意の戦闘へ送りこむ	35
17	空間転位	自軍城エリアにある1マーカーを3エリア分移動させる	100
18	強制転位	成功すると任意の敵1マーカーを任意のエリアへ移動させる	50

ユニットチャートⅠ(ライト・サイド)

名称	攻撃力	射程	耐久力	移動力	備考
ライトロード	2	5	6	2	反撃
グランディーノ	3	2	8	2	
ファルコンナイト	2	—	2	6	飛行
ライトナイト	2	—	4	4	
ファイター	1	—	2	2	反撃
アーチャー	1	3	1	2	城壁へ入れる
ホワイトドラゴン	?	?	?	?	飛行
アーマーナイト	2	—	6	2	反撃
ドラゴンナイト	2	2	6	6	飛行
クロスボー	2	6	1	1	
アクアファイター	1	—	1	2	反撃、水陸両用
タートルナイト	1		10	1	水陸両用
アクアナイト	2	—	3	4	水上のみ
ガレーシップ	2	5	10	3	水上のみ
シビリアン		—	1	2	
74式戦車	5	8	15	4	
現用歩兵	2	5	1	2	城壁に入れる
AH-1コブラ	6	6	5	8	飛行
ジープ	3	5	2	5	
足軽	1	—	1	2	反撃
騎馬武者	2	—	2	4	反撃
鉄砲	2	5	1	2	
忍者	3	—	2	3	反撃

ユニットチャートII（ダーク・サイド）

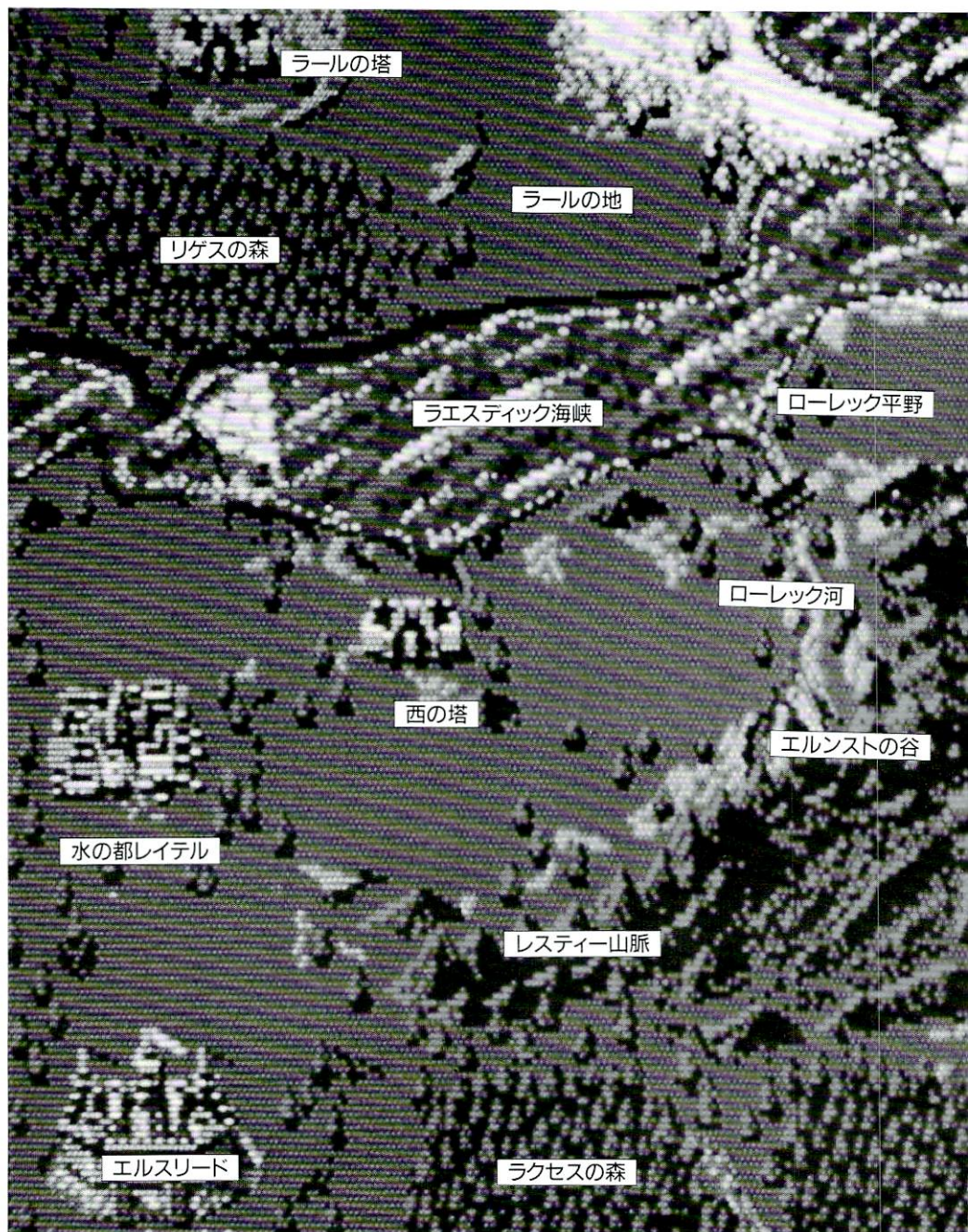
名　称					備　　　考
ダークロード					反撃
ボーンティーノ					
ウィングナイト					飛行
ダークナイト					
バーサーカー					反撃
ガナーウルフ					城壁に入れる
ダークドラゴン					飛行
ダークアーマー					反撃
ワイバーン					飛行
カタパルト					
半魚人					水陸両用
キングロブスター					水陸両用
クラーケン					水陸両用
グレートイール					水上のみ
ゾンビ					
T-72戦車					
現用歩兵					城壁に入れる
Mi-24ハインド					飛行
ジープ					
足軽					反撃
騎馬武者					反撃
鉄砲					
忍					反撃

?

地形チャート

地　形	コスト	防　御	攻　撃
平　地	1	—	—
森　林	2	有　利	—
斜　面	2	—	有　利
砂　地	1	不　利	不　利
石　畳	1	—	—
城　壁	2	有　利	—
橋	1	—	—
岩	不　可	—	—
水　上	不可（1）	不　利	—
空　中	1	有　利	—

ラールの塔
ラールの地
リゲスの森
ローレック平野
ラエスディック海峡
ローレック河
西の塔
エルンストの谷
水の都レイテル
レスティー山脈
エルスリード
ラクセスの森

雪の都ドーラ
ダルティスの森
ヴェルゼリア
ディレスの谷
北の塔
ルーヴェック山脈
砂の都ディール
東の塔
黄金の砂漠
バリエル海

各シナリオ・マップ対応表

No.	シナリオ名	マップ名
1	序章	町1
2	アグルの勇士達	砦1
3	ブラッディ・ブリッジ	橋
4	脱出船団	海洋1
5	トラップ	山地1
6	ラール上陸	海岸1
7	死守	遺跡1
8	森は赤く染まる	森林1
9	渡河	大河1
10	奇襲	城塞1
11	天空の騎士	平地1
12	ベルウッド竜騎士団	平地2
13	ラールの覇権	平地3
14	ラエスディック海戦	海洋2
15	白兵戦	森林2
16	追撃	森林3
17	海峡を越えて	海岸2
18	入江	入江
19	強行軍	砂漠1
20	北の塔	遺跡2
21	ローレック	大河2
22	激突	砂漠2
23	失われた町	町2
24	最後の砦	砦2
25	終局	城塞2
26	謎の巨竜	森林4
27	異形の軍団	平地4
28	武士の心得	森林5
29	鬼人の襲撃	山地2
30	1988、日本	平地5

シナリオ解説

シナリオ1 序章

辺境区域において異変が生じていた。奴らは夜の闇にまぎれ砂の都ディールを包囲し夜明けと共に襲ってきた。それは動かぬはずの死人の群れ、奴らは血を求め民は恐怖に震えた。しかし町には小数の辺境警備の一隊が夜営していたのだ、彼らは市民を守るため絶望的な戦いへ突入していった。

シナリオ2 アグルの勇士達

ボーゼルは闇の軍団を率い、ついにエルスリードへ向け進撃を開始した。すでに辺境のほとんどは彼の操るゾンビにより、制圧されていた。闇の軍団は無抵抗のうちに国境を越え、その圧倒的な力で辺境防衛の拠点である、アグルの砦を攻撃した。砦では前線より後退してきた兵が最期の抵抗を試みようとしていた。

シナリオ3 ブラッディー・ブリッジ

ボーゼル軍はついにローレック平野を抜け、ローレック河へと迫った。しかし、ローレック河には防衛のため、一ケ所にしか橋はかかっていない、よって敵は新しく橋をかける時間がない以上、この橋を渡るしかない、もしここで敵をくいとめ、時間をかせぐことができれば、その間にジークハルト軍主力を展開させることができる。ラワード卿の一隊が、その任務を受け出撃し、河の西岸に布陣し敵の攻撃を待ち受けていた。

シナリオ4 脱出船団

ボーゼルの侵攻に対し、ジークハルトもだまって見ているわけではなかった。ボーゼルは勢いに乗り、全面攻勢にでていた、近いうちにラールへ上陸し遺跡を狙ってくるはずである。ジークハルトはラール地方へ増援を送ると同時に、市民の脱出を命令した。しかし、脱出船団は航海途上で敵の先行偵察隊に発見され攻撃されてしまった。

シナリオ5 トラップ

ローレック平野に侵攻したボーゼル軍の後方を断つため、大陸北部と南部を結ぶ連絡路である、エルンストの谷を強行突破し、ローレック平野へ側面から突入する作戦が決行された。部隊が峡谷の出口にさしかかった時、無数の矢が飛来し、火炎が上空から吹きかけられた。出口は敵によってすでに押えられていたのだ、我々は罠にはまったのだ。

シナリオ6 ラール上陸

夜明けがくる、歩哨交替の時間ももうすぐだ。彼は再び海を眺めた。めずらしく今朝のラエスディック海峡は静かに凪いでいた。しかし彼はそこにあってはならないものを見た。沖合により無数の黒い点が進んでくるのを…号令がかかり、兵は配置へ急ぎ、弓はひきしぼられた。奴らを上陸させてはならぬ、我々と遺跡の間に奴らを止めるものは何もないのだ。

シナリオ7 死守

闇の軍団はついにラールの塔に迫った。ここは大地の遺跡とも呼ばれ「大地(ガイア)の力」の集束地である。この世界の魔法は全て「大地の力」の恵みなのだ。ここを奴らに渡せば、ボーゼルの力はより強化されてしまう。ジークハルト軍は総力を上げ防衛する、徹退は許されない。「光の神よ、宇宙の真理よ、我々に力を授け給え！」ジークハルトは叫んだ、にわかに空は白い雲に覆われ、そして巨大な白き竜が翼を広げ舞い降りた。

シナリオ8 森は赤く染まる

ラールに上陸した敵は２隊に分れ、１隊は塔へ、もう１隊はリゲスの森へ進み、塔を孤立させようと試みた。時を同じくして、ジークハルト軍の１隊も、塔の防衛隊と合流するため、リゲスの森を北上中であった。両隊は、森林中央部で遭遇してしまい、陣を整える隙もなく混戦状態に入ってしまった。

シナリオ9 渡河

ボーゼル軍はいまだローレック河を渡河できずにいた。対岸には、すでにジークハルト軍主力が展開し、両軍にらみ合ったまま動きがとれず互いに攻撃の機会をうかがいつつ、戦線は膠着状態におちいっていた。しかしボーゼル軍が先に動いた。それも、最も川幅の広い河口付近において、海より呼びよせた怪物達を用い、強行渡河を開始したのだ。

シナリオ10 奇襲

ボーゼル軍は頑強に抵抗するジークハルト軍に手を焼いていた。すでに諸戦の勢いは失なわれ、攻撃は各地で行き詰っていた。ボーゼルは現在の状況を打開するため強行策に出た。ジークハルトの居城、エルスリード城へ直接兵を大規模な空間転位で送り込むのだ、しかし、これを実行した場合、ボーゼルはかなりの魔力を一気に使うため、しばらくは魔法を使えなくなるのだ、すなわち送り込まれた兵は魔法の支援なしで単独で戦わねばならない、そして大型の生物を大量に送ることもできなかった。しかし、ここでジークハルトを倒せば、世界は我が手に落ちたも同然。エルスリード城は忽然と現われた兵士に包囲されていた。城の防衛は僅かな近衛兵のみ、ジークハルトは自ら剣を抜き戦いに挑んだ。

シナリオ11 天空の騎士

つきることのない闇と光の戦いは地上だけではなく、かつては蒼く澄んだ空も、非情なる戦い場と化していった。再び蒼い空を取りもどすため彼らは空を駆け抜ける一筋の白い風となって。

シナリオ12 ベルウッド竜騎士団

このところ、敵の動きが停滞しているので、西の塔に駐留するベルウッド卿の竜騎士団はローレック平野の敵の動きを探るため、威力偵察に出ていた。ローレック河を越えた所にある丘にさしかかったとき、丘の裏側に渡河作戦を行うため集結中の敵部隊を発見し、配下の１人を報告にもどらせるとともに、自ら先頭に立ち、敵に向って襲いかかった。

シナリオ13 ラールの覇権

ラールの塔に向った援軍は、リグスの森において乱戦に巻き込まれ、多大な損害を受けるが、かろうじて突破し、その残存兵力はラールの塔に入ることができた。そのうえ、ギルガード王国の騎士の血を受け継ぐラールの民が起ち上がり、ジークハルト軍に合流した。この戦いの勝利者がラールを制する、今ラールの覇権をかけ戦いが始まる。

シナリオ14 ラエスティック海戦

ラエスティック海峡の輸送航路は、ボーゼルの海上兵力により脅かされ、ラールへの補給は陸路によって細々と続けられていた。しかし、敵は海上輸送で兵力を送れるのに対し、あまりに時間がかかりすぎてしまう。しかし、ラエスティック海峡を制圧できれば、ラールの決戦により減少した敵を孤立させ、自軍補給路を確保することができる。しかも、敵は今、ローレック河の渡河作戦のため兵力が減少している。叩くのは今しかない、波をけたて大艦隊が出撃していく。

シナリオ15 白兵戦

レスティー山脈の南側においては、ほとんど戦闘が行われていなかった。その最大の理由は黄金の砂漠である。この砂漠が闇の侵攻を防いでいたのだ。しかし、ローレック方面での戦局の停滞により、ボーゼルはこの方面に目を向けた。苦しくもこの時、ジークハルトもラクセス方面での反攻を計画していた。しかし、エルンストの谷を制圧していたボーゼル軍が先に動き、ラクセスへと侵入。集結中のジークハルト軍と激突した。

シナリオ16 追撃

ラクセスの森で、かろうじて敵を撃退したジークハルト軍は敗走する敵を追撃していた。兵は疲労の極に達しつつあった。追撃は敵が陣をたて直したため停止してしまう。両軍共相手を正面から攻撃する力はない。何度か動きがあったがそれも互いの損害を増やすだけであった。「ここまできながら…」誰もがそう思った。その時、後方より接近する一隊があった。味方の騎士団が駆けつけたのだ。我々は疲れていたが再び立ち上がり剣を手にした。闇を滅すために、光の王国に栄光あれ。

シナリオ17 海峡を越えて

ついに反撃の時がきた。我々は海を越えダルティスへ上陸するのだ。これによってローレック方面の敵主力の後方を断ち、ヴェルゼリアへ向け進撃できる。海岸線が前方に広がっている。この向うにヴェルゼリアがボーゼルがいるのだ。船から大弓が射られ、竜騎士が空を駆ける。次は我々だ、我々はこの時の為に特別に訓練してきたのだ。仲間が海岸へ泳いでいく。海岸では敵が持ち構えているに違いない。しかし我々は進むのだ。

シナリオ18 入江

壊滅的打撃を受けた、ボーゼルの海上兵力は、その残存兵力を持ち、ダルティス北部の入江を拠点とし、ジークハルト軍のダルティス補給船団を攻撃していた。そのため、ダルティスに上陸した部隊は充分な補給を受けられず苦戦していた。このままでは全滅してしまう。エルスリード艦隊を率いるアフターロック提督は、地上部隊と共に、これを攻略するため出撃した。

シナリオ19 強行軍

金色に輝く見わたす限りの砂丘。太陽は容赦なく照りつけ全ての生命を焼きつくそうとする。熱砂が足を焼く。兵の足どりも重い。空からの断続的な攻撃を受けつつ我々は進む。ディールを目指して。あそこには水が。日のあたらない場所がある。我々先行隊はただそれだけのために歩き続けた。ラクセスの森を抜けたジークハルト軍は一気に黄金の砂漠の突破を決行した。

シナリオ20 北の塔

ダルティスを確保したジークハルト軍は闇の力を押さえるため、北の塔へ向った。敵主力はローレック河をはさみ、こちらの主力と対峙しているためうかつに動けず、この動きを防害することはできなかった。それでもボーゼルは集められるかぎりの兵力を投入し、北の塔を強固な砦と化し、守り抜こうとしていた。

シナリオ21 ローレック

ダルティス上陸により、後方を分断され孤立していた、ボーゼル軍主力は現状を打開するため、全戦力を投入しローレック河を渡り、奇襲により対岸のジークハルト軍を打ち破ろうとした。しかし渡河の途中で発見され、対岸と後方よりの攻撃を受け、壊滅状態におちいりつつあった。ついにローレック河の戦いに終止符を打つ時がきたのだ。

シナリオ22 激突

ルーヴェック山脈の北側はボーゼル軍が強固な防衛線を引き、ジークハルト軍の進撃を拒んでいた。こうなると南方よりディレスの谷を抜くしかなかった。そのころ、ようやく黄金の砂漠を突破しようとしていたアーキヨーシ卿の率いる地竜軍団は、最後の大攻勢をかけるべく集結した敵地竜軍団と決戦状態に入った。この戦いに勝たねばヴェルゼリアを落とすことはできない。先頭の地竜に乗るアーキヨーシ卿の手が降りる。「前進！」

シナリオ23 失われた町

敵の大反攻を撃破したジークハルト軍は、ついに砂の都ディールに達した。ここは奴らが最初に行動を起こした場所である。今、ディールは死の都と化していた。街路には死人がさまよい、腐臭がたちこめていた。生ある者は影もなくうめき声だけが響く。失なわれた町。これが闇に支配された都の末路であった。兵は皆、黙って剣を握りしめ死人の群れへ突入していった。どの兵の頬にも光るものが流れていた。

シナリオ24 最後の砦

ジークハルト軍はディールを解放し、続いて東の塔に迫った。ボーゼルは北の塔と同じく、この塔を要塞化し待ち受けていた。しかし、ボーゼルの残存兵力のほとんどはドーラと北の塔を結ぶ防衛線に配され、ジークハルト軍主力と対峙し動けず戦力を集中できずにいた。一方ジークハルト軍も、連続した激戦で戦力を消耗した一分遣隊による攻撃なので大きな戦力とはいえなかった。しかし敵に時間を与えれば、敵は防衛態勢を整えてしまう。その前に攻撃しなければならないのだ。この一戦にヴェルゼリアへの最後の道がかかっていた。

シナリオ25 終局

ついにジークハルト軍の一隊がディレスの谷を抜き、ヴェルゼリアへと突入した。この知らせを受けたジークハルトは運命の時を感じ、単身ヴェルゼリアへ転位し味方の前に現れた。今、目の前にヴェルゼリアの黒き城がそびえたつ、その時、空に暗黒が広がり巨大な黒き竜が舞い降りた。ボーゼルはついに黒き神を呼び出したのだ、しかしこの邪悪な力を感じてか、暗黒を切り裂き白光が一閃した。光の中には白き竜が屹立していた。今、運命の戦いが始まる！

シナリオ26 謎の巨竜

我々は先行偵察隊として本隊の前方を進んでいた。そして我々は火を吐く鋼鉄の巨竜に遭遇したのだ。
光と闇の戦いは、魔法の激突により空間のひずみを作りだしていた。ある日、東欧から、戦闘訓練中の一隊がひずみにはまり消滅した。彼らはひずみに落ち込み、この世界に飛ばされる途中、闇の力の干渉を受け、今や闇の戦士と化してしまっていた。

シナリオ27 異形の軍団

「ここはどこだ！」演習場は閃光と共に消えさり、周囲は見なれぬ土地に変わっていた。確かに我々は実弾訓練のため、配置についていたはずである。その時いきなり黒い甲冑に身を包んだ一団が剣をふりかざし突進してきた。戦車の横に立っていた兵士が胸に矢を受け倒れた。どうやら我々は戦わなけれだ殺されるらしい。「目標12時、直接照準、HE弾！」いったい、なんでこんなことになったんだ！

シナリオ28 武士の心得

我々は、なぜこの国にきてしまったのかは誰も知らぬ、しかし村の人々は我々を厚く持てなしてくれた。この恩に報いねばならぬ、もう日本へは帰れないだろう、合戦はどうなったであろうか、殿は無事であろうか、ともかく我々はこの村に迫っている魑魅魍魎の退治をかって出た。村の騎士とやらも同行を願い出たが、これは我々だけで戦う所存である。
「妖怪め！刀のサビにしてくれるわ！」

シナリオ29 鬼人の襲撃

いったい奴らは何者なのか、ともかく我が隊は襲撃された。どうやら食料が目当てらしい、奴らは波のように斜面を駆け降りてくる。我々はボーゼルと戦うので勢いっぱいなのに、なぜこんな所で野盗に襲われるのだ、なぜこんな後方地域で襲われるのだ。奴らはボーゼルの兵なのか、それとも……。

シナリオ30 1988、日本

ヴェルゼリアにおける最終決戦は光の勝利に終った。しかしダーク・ドラゴンだけは空間のひずみに逃げ込んでいた。そして……
「各隊・配置につけ！」号令が飛かう。もうすぐ奴がやってくる、ここを突破されると都市まで奴を押えるものはない。なんとしても倒すのだ、74式戦車に乗り込み配置につく、上空を飛んでいく、AH-1のローター音が聞える。「ふっ。これじゃ、子供のころに観た怪獣映画だな。」そして砲声が響いた。

アフターケア

アンケート・カードを御記入の上お送り下さい。"NCS CLUB" の会員として登録しメンバーズ・カードをお送りいたします。新発売ソフトの情報や、トラブルに関するアフターケアは、会員の方々に限定させていただきますので必ずアンケート・カードをお送り下さい。
尚、プログラムが正常に動かない場合には必ず次の点をお確かめ下さい。
●周辺機器と本体の接続はきちんとされていますか?
●操作ミスはありませんでしたか?
●機種とソフトは対応していますか?
●お買い求めのショップの同機種コンピューターでもう一度試してみましたか?
本製品は万全を期して製作いたしましたが、それでも正常に動かない時は、氏名、住所、電話番号及び会員番号とコンピューター機種周辺機器名、ソフトの状態、お買い求めのショップ名と電話番号を必ず明記の上当社までお送り下さい。
尚、このアフターケアは登録会員の方に限らせていただきますので必ずアンケート・カードをお送り下さい。また、お客様のミスによる不良の場合は1000円の交換手数料をいただきます。

●只今NCSでは「エルスリード戦史」の戦闘報告を募集しています。書き方は自由(イラスト入大歓迎)。あなたの素晴らしい作戦をお聞かせ下さい。
尚、ストーリー付自作シナリオも同時募集します。
優秀なものには記念品をお送りいたします。

●ゲーム・アイデア(ジャンル不問)も募集中。

STAFF

Director
田中 智浩

Original Design
鈴木 政幸
ロバート・テンバロー

Chief Designer
鈴木 政幸

History Create
鈴木 力

Designer
鈴木 英夫
もりお 歩
村田 圭子
田中 香月

Thechnical Leader
AI Program
斉藤 亜希好

System Engineer
Arranger
岩下 雅幸

Programmer
田中 信益
谷 宇
田中 裕行

Assistant Programmer
清水 誠司

Original B.G.M
葉山 宏治
河田 治
河田 夫美恵

Illustrater
寺田 克也

NCS
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル
TEL.03-486-6588
（お問い合わせはゲームプロダクトグループまで）